

### BAB III

## MÉTODE PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar sababaraha sub bab di antaranna a) métode panalungtikan, b) désain panalungtikan, c) sumber data, d) téhnik ngumpulkeun data, e) instrumén panalungtikan, f) tehnik ngolah data.

### 3.1 Métode Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén. Pamarekan kuantitatif ngagunakeun data nu diolah jadi angka pikeun nganalisis hasil panalungtikanna tina kelas ékspérimén anu dibéré métode husus kalawan henteu ngagunakeun kelas kontrol.

### 3.2 Désain Panalungtikan

Ieu panalungtikan kaasup kana panalungtikan kuantitatif anu ngagunakeun métode kuasi ékspérimén. Struktur désain ieu panalungtikan digambarkeun ngagunakeun désain *one group pretest and posttest design*.

Numutkeun Abdullah spk. (2021, kc.104) ngagunakeun désain *one group pretest and posttest design* aya ukuran *single pretest* nu kudu dilaksanakeun ku réspéndén saméméh ékspérimén. Tuluy panalungtik ngalakukeun pengamatan ngagunakeun *single posttest* dina ukuran nu sarua. Dina  $O_1$  mangrupa tés nu dilaksanakeun saméméh ékspérimén (*pretest*), tuluy  $O_2$  pikeun nuduhkeun hasil sabada ékspérimén (*posttest*).

**Tabél 3.1**

*Désain Panalungtikan*

$O_1$	X	$O_2$
-------	---	-------

(Abdullah spk, 2021, kc.104)

Keterangan:

$O_1$  = Kamampuh nulis téks carpon saméméh ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT).

X = *Treatment* (perlakuan pangajaran ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT)).

O<sub>2</sub> = Kamampuh nulis téks carpon sabada ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT).

### 3.3 Sumber Data

Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024. Data dina ieu panalungtikan téh nyaéta kamampuh nulis carpon saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT). Sumber data digambarkeun saperti ieu di handap.

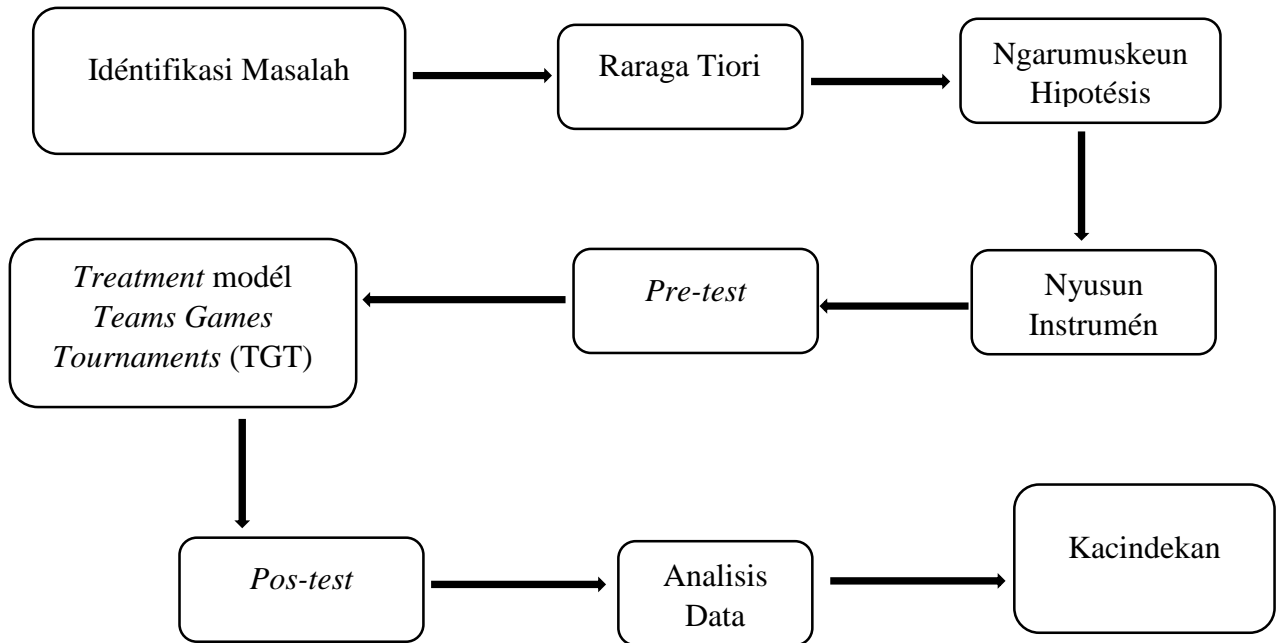
**Tabél 3.2**

Sumber Data Kelas VIII A SMPN 19 Bandung

<b>Kelas</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>
VIII A	Lalaki	16
	Awéwé	14
<b>Jumlah</b>		30

### 3.4 Prosedur Panalungtikan

Prosedur atawa alur panalungtikan dijéntrékeun dina wangun ieu di handap.



**Bagan 3.1**

Prosédur Panalungtikan

Dumasar kana bagan prosedur panalungtikan, léngkah-léngkah panalungtikan dipedar ieu di handap.

a) Idéntifikasi Masalah

Idéntifikasi masalah mangrupa tahap tatahar panalungtik nangtukeun kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, jeung métode panalungtikan saméméh ngalakukeun panalungtikan,

b) Raraga Tiori

Sabada ngarumuskeun masalah, panalungtik nangtukeun tiori nu ngarojong panalungtikan.

- c) Ngarumuskeun Hipotésis  
Saméméh panalungtikan lumangsung, panalungtik ngarumuskeun heula hipotésis pikeun dadasar ogé jawaban awal tina panalungtikan satuluyna dibuktikeun bebeneranna.
- d) Nyusun Instrumén  
Sabada ngarumuskeun hipotésis, panalungtik nyusun instrumén pikeun soal *Pre-test* jeung *Post-test* carita pondok.
- e) Ngumpulkeun data  
Sanggeus kapanggih pasualan nulis carpon di kelas VIII A SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024, tuluy ngayakeun panalungtikan ka kelas pikeun néangan data. Téknik nu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta tés awal (*Pre-test*) jeung tés ahir (*Post-test*).
- f) Analisis Data  
Data anu dikumpulkeun ngaliwatan *pretest* jeung *posttest*, hasilna dibandingkeun sarta dianalisis signifikansi antara *pretest* jeung *posttest*.
- g) Kacindekan  
Panalungtik nyieun kacindekan, saran, jeung implikasi tina hasil panalungtikan sacara deskriptif.

### 3.5 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téknik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nyaéta téknik tés. Tés anu digunakeun nyaéta tés awal (*Pre-test*) jeung tés ahir (*Post-test*). Téknik tés ieu digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh nulis tés carita pondok bari merhatikeun struktur kabasaanna.

Téhnik tés dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngukur kamampuh siswa dina nulis téks carita pondok saméméh jeung sanggeus dilarapkeunna modél *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil tina dua tés ieu bisa mikanyaho gambaran hasil ahir diajar siswa sabada uji coba ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

### 3.6 Instrumén Panalungtikan

Nurutkeun Kusumastusi (2020, kc.49) instrumén panalungtikan nyaéta alat-alat nu digunakeun pikeun ngahasilkeun data dina raraga matotoskeun pasualan atawa ngahontal hiji tujuan panalungtikan. Kualitas panalungtikan ditinggali tina kualitas instrumén panalungtikan nu digunakeun, nalika data nu di meunangkeun henteu akurat hasil nu dimeunangkeun ogé moal bener.

Instrumén panalungtikan nu digunakeun nyaéta tés. Panalungtik bakal ngalaksanakeun dua kali tés nyaéta awal (*Pre-test*) saméméh ngalarapkeun model *Teams Games Tournaments* (TGT) jeung ahir (*Post-test*) sabada ngalarapkeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT) dina pangajaran nulis carpon. Instrumén *Pre-test* jeung *Post-test* dina ieu panalungtikan nyaéta saperti ieu di handap.

a. Lembar Tés

Lembar *Pre-test* jeung *Post-test*

<b>Lembar Kerja Nulis Carita Pondok</b>	
<p>Pék ku hidep jieun karangan téks carita pondok kalawan téma kagiatan atawa kajadian di Sakola boh anu pikaseurieun, pikasediheun, jeung sajabana. jieun sakurang-kurangna tilu paragraf. Kadé perhatikeun eusi, éjahan, kosa kecap, diksi ogé struktur panulisanna kudu merenah!</p>	
<b>No. Absen</b>	:
<b>Wasta</b>	:
<b>Kelas</b>	:

### 3.7 Téhnik Analisis Data

Téknik analisis data mangrupa kagiatan nganalisis jeung ngolah data kamampuh nulis carita pondok tina hasil saméméh ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT) jeung sanggeus ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT). Aya sababaraha tahapan dina analisis ieu panakungtikan, di antarana saperti ieu di handap.

- a) Mariksa hasil nulis téks carpon tina *Pre-test* jeung *Post-test* dumasar kritéria skor di handap.

**Tabél 3.3**

Kriteria Mentean Nulis Téks Carita Pondok

Aspék	Skor	Bobot	Kritéria
Kasaluyuan Téma jeung Eusi	13-16	1	Kurang pisan (eusi carpon teu luyu jeung téma).
	17-21	2	Kurang (eusi carpon kurang alus ogé kurang luyu jeung téma).
	22-25	3	Cukup (eusi carpon alus, rada luyu jeung téma).
	26-30	4	Hadé pisan (eusi carpon alus, aya patalina jeung téma).
Organisasi Eusi	7-9	1	Kurang pisan (eusi teu dimekarkeun, strukturna teu sistematis jeung teu lengkep, antar paragraf jeung kalimahna teu raket).
	10-13	2	Kurang (eusi dimekarkeun kurang jelas, strukturna kurang sistematis jeung teu lengkep antar paragraf jeung kalimahna teu raket).
	14-17	3	Cukup (eusi dimekarkeun sacara jelas, strukturna sistematis ,antar paragraf jeung kalimahna rada raket).

Aspék	Skor	Bobot	Kritéria
	18-20	4	Hadé pisan (eusi carpon alus jeung dimekarkeun sacara jelas, strukturna sistematis lengkep ,antar paragraf jeung kalimahna raket pisan).
Diksi	7-9	1	Kurang hadé (ngagunakeun pilihan kecap, nyusun kecap anu teu merenah jeung kamalayan pisan).
	10-13	2	Kurang (ngagunakeun pilihan kecap, nyusun kecap anu kurang merenah, saeutik kamalayan).
	14-17	3	Cukup (ngagunakeun pilihan kecap jeung nyusun kecap cukup alus, saeutik kamalayan).
	18-20	4	Hadé-pisan (ngagunakeun pilihan kecap, nyusun kecap anu alus tur hadé pisan).
Makéna Basa	7-9	1	Kurang hadé (basa nu dipaké teu maké basa sunda, teu loma jeung teu merenah).
	11-17	2	Kurang (basa nu dipaké teu maké basa sunda loma, loba kasalahan dina nyusun kalimah).
	18-21	3	Cukup (basa nu dipaké nyaéta basa sunda loma tapi saeutik basa nu kurang merenah).
	22-25	4	Hadé pisan (basa nu dipaké nyaéta basa sunda loma nu merenah jeung babari dipikaharti).

Aspék	Skor	Bobot	Kritéria
Éjahan	2	1	Kurang hadé (teu ngawasa pisan kaédah dina nulis kecap).
	3	2	Kurang (teu ngawasa kaédah dina nulis kecap, loba pisan kasalahan).
	4	3	Cukup (ngawasa kaédah dina nulis kecap, aya kasalahan).
	5	4	Hadé-pisan (ngawasa kaédah dina nulis kecap, teu aya kasalahan).

Nurgiyantoro (dina Kuswari, 2010, kc.183 kalayan diropéa).

- b) Méré peunteun kana hasil nulis carpon siswa kalayan ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$\text{Peunteun} = \frac{\sum \text{skor (a + b + c + d + e)}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabél 3.4**

Skala Peunteun Nulis Téks Carita Pondok

Skala	Katégori
76-100	Hadé
60-75	Cukup
40-59	Kurang
1-39	Kurang Pisan

(Nurgiyantoro, 2001)

- c) Ngasupkeun data peunteun *Pre-test* jeung *Post-test* kana tabél ieu di handap.



**Tabél 3.5**  
Data Peunteun tés awal jeung tés ahir

No	Saméméh						Sabada					
	A	B	C	D	E	P	A	B	C	D	E	P
1.												
2.												
$\Sigma$												
$\bar{X}$												
$\bar{X}$												

Katerangan :

- A : Kasaluyuan téma jeung eusi
- B : Organisasi eusi
- C : Diksi
- D : Éjahan
- E : Makéna basa
- $\Sigma$  : Jumlah
- $\bar{X}$  : Rata-rata
- P : Peunteun

- d) Nyindekkeun hasil tina *pre-test* jeung *post-test* anu geus di jumlahkeun. Tuluy nyindekkeun ogé naha ieu modél pangajaran téh éféktif pikeun pangajaran nulis carita pondok.

### 3.8 Uji Sipat Data

Uji sipat data dina ieu panalungtikan ngagunakeun uji normalitas jeung uji hipotésis. Data kuantitatif anu baris digunakeun dina ieu panalungtikan kalawan cara maké *Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 26*. *Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* mangrupa hiji program pikeun mantuan dina prosés ngolah data, nganalisis data jeung ngitung data. Dina

*input* anu dianalisis nyaéta hasil tina *pretest* dina kamampuh nulis téks carita pondok saméméh ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT), jeung *posttest* dina kamampuh nulis téks carita pondok sanggeus ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT), jeung *indeks gain* anu dijelaskeun dina *output* hasil analisis SPSS.

### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas tujuanna pikeun nguji data nu digunakeun dina panalungtikan miboga distribusi normal boh sacara *multivariat* boh *univariat*, jadi uji normalitas fungsina pikeun nangtukeun normal henteuna data anu digunakeun. Aya sababaraha téhnik pikeun nguji normalitas data salahsahiji na nyaéta ngagunakeun SPSS. Uji normalitas dina ieu panalungtikan ngagunakeun uji *Shapiro Wilk* ku cara maké *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) *versi 26*. Pikeun nguji hipotésis normalitas dina ieu panalungtikan, saperti ieu di handap.

$H_0$  = Data miboga distribusi normal.

$H_1$  = Data miboga distribusi henteu normal.

Kritéria:

Upama nilai Sig.  $\geq 0.05$ ,  $H_0$  ditarima.  $H_1$  ditolak, hartina data anu ditalungtik moga distribusi anu normal.

Upama nilai Sig.  $\leq 0.05$ ,  $H_1$  ditarima.  $H_0$  ditolak, hartina data anu ditalungtik moga distribusi anu teu normal.

### 3.8.2 Uji Hipotésis

Uji hipotésis dina ieu panalungtikan dianalisis ku *software SPSS versi 26*. Saupama data distribusina normal hipotésisna ngagunakeun *statistic paramétrik*, sedengkeun lamun data distribusina teu normal ku kituna nguji hipotésisna ngagunakeun *non-parametrik*. Dina ieu panalungtikan uji hipotésisna ngagunakeun *t-tes program SPSS versi 26*. Léngkah mimiti anu kudu dilakukeun nyaéta nangtukeun hipotésis saperti ieu di handap.

$H_0$  (Hipotésis nol) = teu aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis téks carita pondok siswa fase D di SMPN 19 Bandung taun

ajaran 2023/2024 saméméh jeung sanggeus ngalarapkeun modél pangarajan *Teams Games Tournaments*.

H<sub>1</sub> (Hipotésis alternatif) = aya bédana anu signifikan antara kamampuh nulis téks carita pondok siswa fase D di SMPN 19 Bandung taun ajaran 2023/2024 saméméh jeung sanggeus ngalarapkeun modél pangarajan *Teams Games Tournaments*.

Dumasar kana hipotésis di luhur, kritéria ngujina saperti ieu di handap.

H<sub>0</sub> ditarima sedengkeun H<sub>1</sub> ditolak. Saupama nilai sign (signifikansi)  $\geq 0,05$

H<sub>1</sub> ditarima sedengkeun H<sub>0</sub> ditolak. Saupama nilai sign (signifikansi)  $\leq 0,05$